REVISTA DIGITAL GRATUITA FEITA POR GAMERS PARA GAMERS. BAIXE JÁ A SUA

EDIÇÃO Nº16

LIGHTNING RETURNS: FFXIII ANÁLISE PÁG. 22

VIDAPLAYSTATION

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR | WWW.PSWORLD.COM.BR

42 PÁGINAS

PARCEIRA EQUIPE VIDAPLAYSTATION E PSWORLD

PRÉVIAS

EA SPORTS UFC (PS4)
DESTINY (PS4/PS3)

+

ANÁLISES

THIEF (PS4))
BATTLEFIELD 4 (PS3)
SPLINTER CELL: BLACKLIST (PS3)
BEYOND TWO SOULS(PS3)
BATMAN ARKHAM ORIGINS (PS3)

ANÁLISE DESTAQUE DO MÊS

LIGHTNING RETURNS

FINAL FANTASY XIII

EDIÇÃO DIGITAL GRÁTIS

EDIÇÃO 016
MARÇO 2014
GRÁTIS

www.vidaplaystation.com.br
www.psworld.com.br

EDIÇÃO Nº 016 MARÇO 2014

DIVERSOS

PRÉVIAS

ANÁLISES

EXTRAS

MENSAGEM DO EDITORIAL

EDITOR: Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br SITE: vidaplaystation.com.br | psworld.com.br

O Vidaplaystation agora se une com o fórum PSWorld para levar o melhor do Playstation para você. Não deixe de acessar estes sites.

Antes de tudo, gostaríamos de agradecer todos os que aguardaram pacientemente o lançamento de mais uma edição. Atrasos acabaram ocorrendo, mas por uma boa causa.

No fim do ano passado, lançamos um espaço dedicado exclusivamente ao fórum, ou seja, é um espaço livre para você que gosta de games debater, discutir, se divertir, contribuir postando suas prévias, análises, ou notícias, de forma autônoma do VidaPlaystation.

Isso significa que ao criar dois espaços totalmente autônomos fomos capazes de não só garantir uma melhor estabilidade em nossos servidores, mas também levar até você o conteúdo da forma que você leitor deseja.

A partir desta edição iniciaremos grandes parcerias, além de fortaler as já existentes. O espaço hoje existente no psworld.com.br ainda necessita de ajustes, colaboradores, moderadores, análistas e toda e qualquer colaboração e contribuição que você leitor puder nos fornecer.

O VidaPlaystation continuará sendo o seu principal veículo informativo, novidades envolvendo o mundo Playstation continuarão sendo publicadas diariamente seguido por prévias, análises, dicas e detonados. Por outro lado, você poderá aproveitar o fórum parceiro agora do VidaPlaystation, para expor suas ideias, contribuir, discutir as últimas notícias sobre os games, e quem sabe, caso queira, inclusive participar desta revista e ter seu texto publicado como mais um colaborador.

Chame os amigos, divulgue esta revista em seu grupo, faça parte desta nova era Playstation que se iniciou com o Playstation 4 e que agora, inicia-se em nossa revista, site, e principalmente, em um fórum totalmente novo moldados no formato do Playstation 4.

Um grande abraço aos nossos leitores.

QUEM SOMOS?

Revista elaborada pela equipe VidaPlaystation e fórum PSWorld

EQUIPE REVISTA

EDITOR CHEFE: Thiago H.R.Costa
thiago@vidaplaystation.com.br

EDITOR CHEFE: Ricardo Lima
lima@vidaplaystation.com.br

EDITORA E REVISORA: Ígara Ferreira
igara@vidaplaystation.com.br

CHEFE DE DESING: Thiago H.R.Costa

Colaboradores desta edição

Ricardo S. Eugênio
Blendson Ramone

EQUIPE SITE VIDAPLAYSTATION E PSWORLD

ADMINISTRADORES:
Ricardo Lima, Thiago H.R.Costa
Ígara Ferreira e Ricardo S. Eugênio

Quer colaborar na próxima edição?

Contato: thiago@vidaplaystation.com.br

SEGUNDA TEMPORADA

» Pode parecer estranho, mas Kevin Space é o principal nome no cenário políco norte-americano. Muitos políticos deixaram claro que assistem a série produzida pelo Netflix com custo aproximado de U$ 100 milhões de dólares.

O presidente Barack Obama afirmou em dezembro do ano passado que sonha com um congresso rápido e eficiente como o de House of Cards.

A segunda temporada da série chegou ao Netflix no dia 14 de fevereiro e pode ser assistida em uma grande maratona, uma vez que todos os episódios já s encontram disponíveis, outro grande diferencial do serviço, que segundo Kevin Spacey dá ao público a possibilidade de asssitir como quiser e onde quiser.

LILYHAMMER

SEGUNDA TEMPORADA

» LILYHAMMER é outra série disponível no Netflix que você já pôde conferir a resenha aqui em nossas edições passadas. Contudo, quem assistiu e gostou da primeira temporada poderá acompanhar os desdobramentos da vida de Frank Tagliano na segunda temporada disponibilizada em dezembro no Netflix.

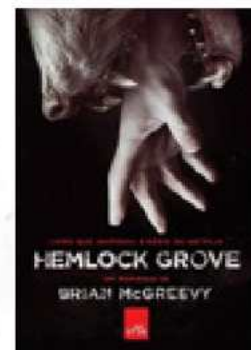
HOUSE OF CARDS

RUMO À CASA BRANCA

Frank Underwood não é um homem que age sem um plano. Após ser descartado de última hora para o cargo de secretário de Estado pelo presidente norte-americano Garret Walker logo no primeiro episódio de House of Cards, o Senador se viu obrigado a mudar os seus planos.

Segundo Underwood, um gato ainda quando filhote é uma graça, fofo, com aquele seu jeito encantador tomando leite, mas quando cresce e suas garras tomam forma e arrancam sangue das mãos que os alimentam e por este motivo, devem ser eliminados ainda quando filhote para evitar danos futuros. É assim que Frank lida com toda e qualquer pessoa que surge em sua frente no seriado, não há piedade, há um objetivo claro a ser cumprido no qual você, ou qualquer um que fizer parter deverá cumprir e seguir o seu roteiro ou será descartado de alguma forma, que poderá ser a degradação pública ou quem sabe, enviado diretamente para a morte.

A primeira temporada acabou de fomra tensa, com várias questões em aberto, mas com uma coisa clara, Frank Underwood não vai parar, e isso ficou claro logo no início da segunda temporada.

HEMLOCK GROVE

Hemlock Grove, série disponível no Netflix foi inspirado na verdade em um livro homônimo.

Quem está cansado de livros , filmes ou séries que tratam vampiros e lobisomens de forma infantil e adolescente pode ter em Hemlock Grove uma válvula de escape. Quando um misterioso e brutal assassinato abala a cidade de Hemlock Grove. As suspeitas recaem sobre um jovem cigano apontado por muitos como um lobisomem e sobre Roman Godfrey, milionário herdeiro da fábrica onde partes do corpo da garota assassinada fora encontrado.

A série é repleta de cenas fortes, sangue, e tema voltado exclusivamente par ao público adulto, não só pelas cenas, mas principalmente pela forma como o conteúdo é apresentado ao público, não será tão simples acompanhar e entender tudo o que se passa em Hemlock Grove.

A QUARTA TEMPORADA

» A quarta temporada de Game of Thrones está quase entrando em exibição, e aqueles que pensam que de alguma forma a série se tornará mais calma daqui para frente, depois do que vimos no casamento vermelho, pode parar por aí. Tem cenas muito mais chocantes nessa nova temporada.

Nesse ano muita coisa irá mudar, pois se trata de um conjunto de acontecimentos que irão propiciar a entrada de novos personagens. Mortes desejadas podem acontecer, mas o seu personagem favorito também pode estar entre a vida e a morte. Teremos mais traições e mais mudanças de cargos poderosos. Essa parte da história com toda certeza terá mais ação que todas as outras já vistas.

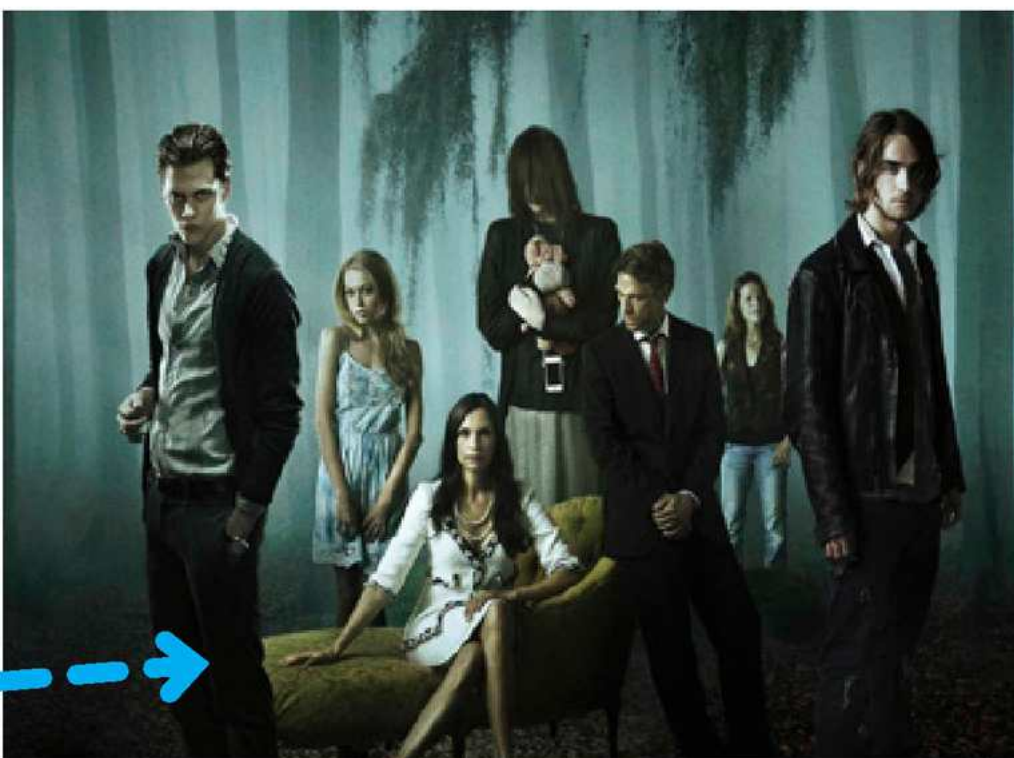
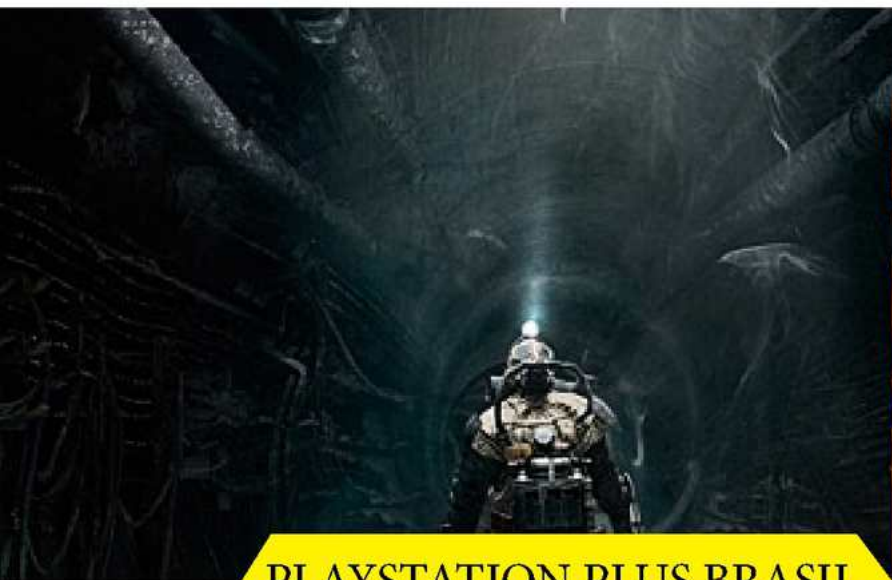
Em março começaremos a ver uma forte mudança de personalidade de vários personagens, o que é algo grandioso na série. Não nos deslumbramos apenas com a história em si, mas com o desenrolar dos fatos e o avanço dos personagens. Game of Thrones é como um grande relógio, com várias engrenagens trabalhando ao mesmo tempo. É uma série única, e quem presta a atenção devida, percebe que até hoje não existiu produção melhor.

GRAVIDADE

Matt Kowalski (George Clooney) é um astronauta experiente enviado em missão para o reparo do telescópio Hubble juntamente com a doutora Ryan Stone (Sandra Bullock). Durante a missão a equipe de astronauta é surpreendida por uma chuva de destroços causados pela destruição de um satélite russo.

"GRAVIDADE VENCEU SEIS PRÊMIOS BAFTA E REFORÇA A DISPUTA PELO ÓSCAR.

Os destroços acabam por danificar diversos satélites espalhados ao redor do planeta, afetando toda e qualquer comunicação com a NASA.

Em um ambiente totalmente inóspito para a vida humana, com sua nave espacial danificada, destroços percorrendo a Terra em alta velocidade, os astronautas precisam lutar e correr contra o relógio para retornarem à Terra e salvar suas vidas.

PLAYSTATION PLUS BRASIL

Metro Last Light chega aos consoles atuais como a continuação de Metro 2033, que infelizmente não chegou às mãos dos proprietários do PS3 em razão de sua exclusividade com o Xbox 360. Contudo, quem pretende conhecer um pouco mais a série sem ter que colocar as mãos no console concorrente pode adquirir o livro de mesmo nome no qual os jogos são inspirados.

O jogo se passa em um mundo pós-apocalíptico destruído pela detonação de uma bomba atômica. A qualidade dos detalhes gráficos é notada logo no início do jogo, o cenário é muito bem representado, os efeitos de iluminação chegam a cegar o jogador com total realidade, além disso, a possibilidade de limpar o sangue ou secar a máscara da chuva tornam os efeitos na tela bastante reais. E se falamos do cenário, impossível não citar os demais habitantes deste mundo incrível.

CONFIRA A ANÁLISE COMPLETA AQUI

Disponível na PLUS BR
em 18 fev. 2014

BIOSHOCK INFINITE

GRÁTIS NA PLUS BR

Depois de conhecer a exótica cidade submersa sem deuses ou reis chegou à hora de ir aos céus conhecer a cidade regida por um homem que carrega a grandeza de um deus e segue a filosofia de um rei absoluto, um lugar onde a felicidade de seus cidadãos e a questionável perfeição de seu governo escondem os mesmos pilares que caíram com Rapture, porém diferentemente da aventura pós caótica do Bioshock original, em Columbia você viverá os piores dias da revolução.

CONFIRA A ANÁLISE COMPLETA AQUI

DE OLHO NO FÓRUM PSWORLD

Já se cadastrou no fórum www.psworld.com.br? Você não precisa enfrentar um longo processo para ter a sua conta em nosso fórum. Basta efetuar o login usando sua conta no Facebook, rápido e prático, permitindo que você possa participar imediatamente de nosso fórum.

Primeiras imagens da S02e02 de The Walking Dead

Exclusivo do Vita aparece na Xbox Live.

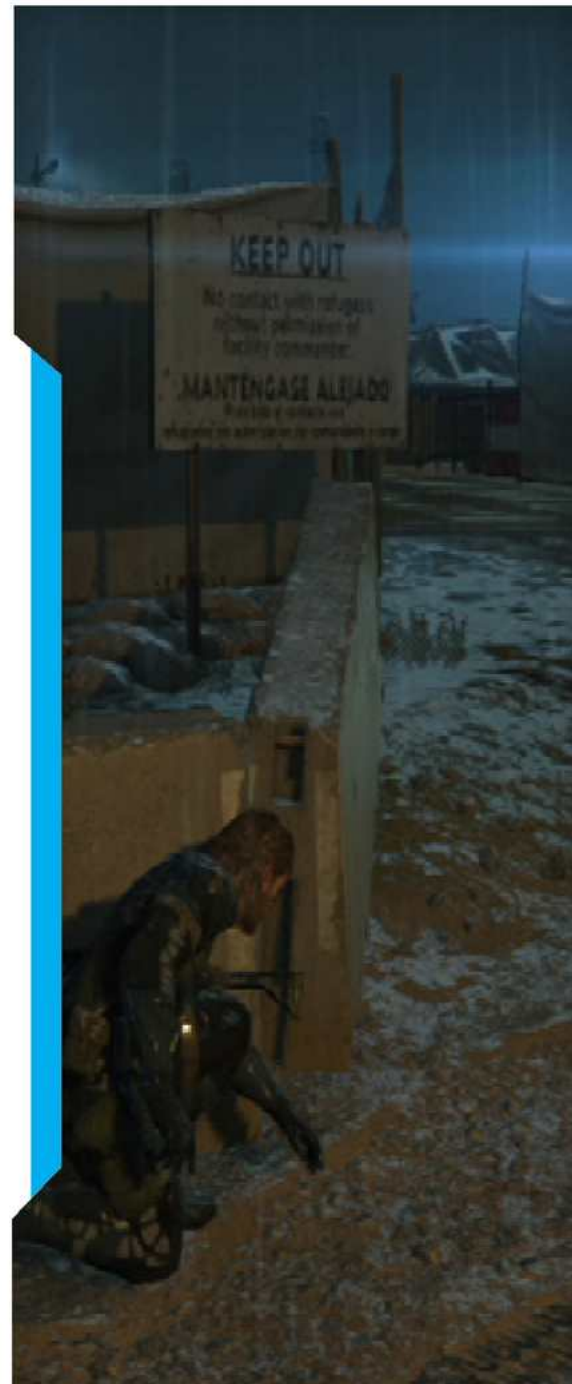
Veja as fotos do lançamento do PS4 no Japão

Uncharted para o PS4 vem sendo produzido há três

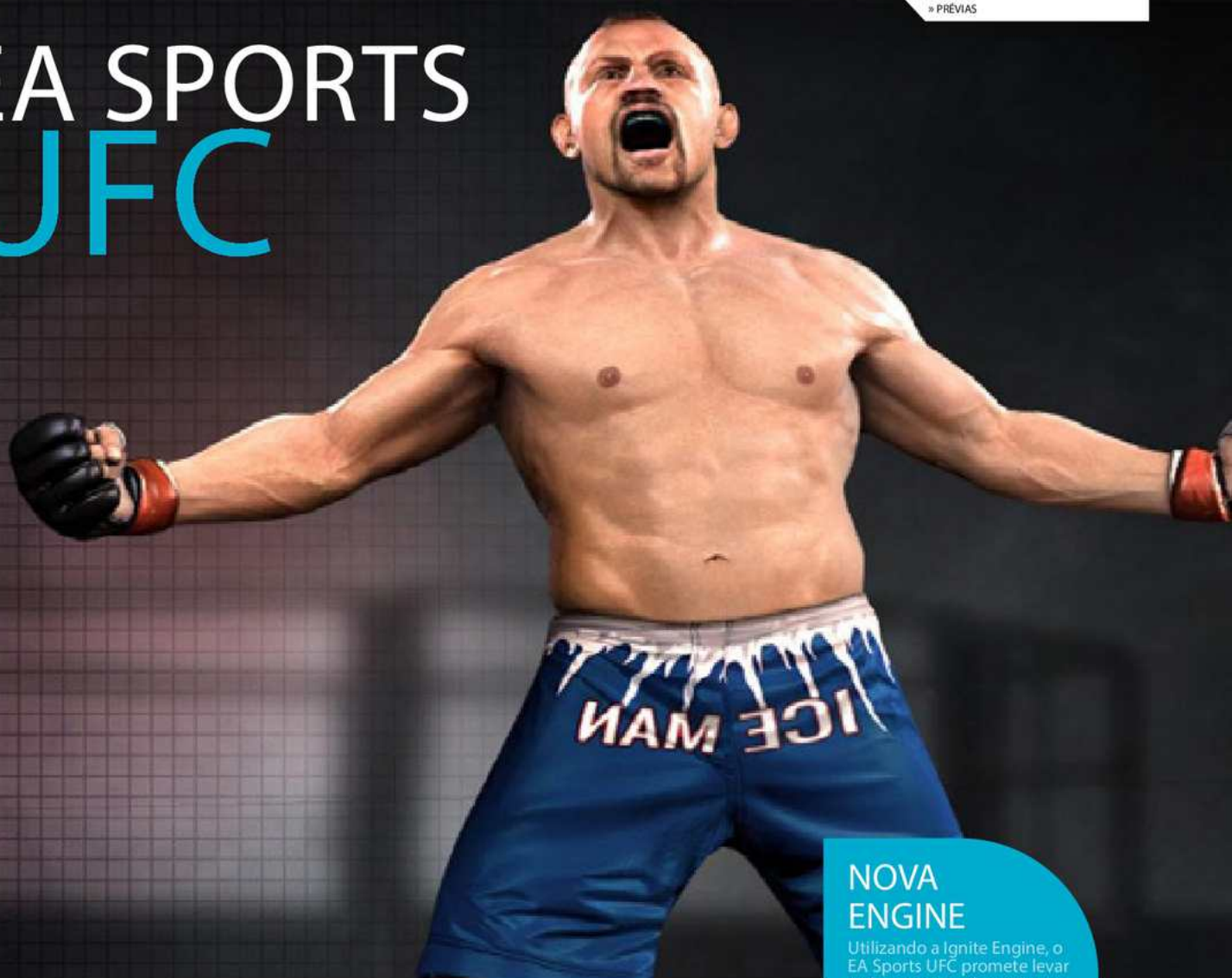
Vazou a lista de possíveis jogos da Plus Europeia

Confira a personalização do controle do PS4

Não viu o novo vídeo de The Order 1886? Clique aqui.

Qual foi seu último troféu? Nos conte aqui.

Hideo Kojima acabou em uma situação um tanto quanto difícil, para alguns não há grandes diferenças entre a versão de MGS5: Ground Zeroes, o que significa que não vale investir na nova geração ainda se a experiência entre o PS3 e PS4 será praticamente idêntica. Por outro lado, despertou também a briga entre plataformas, o jogo rodará a 1080p e 60FPS no Playstation 4 com céu dinâmico, enquanto rodará apenas a 720p e 60FPS no Xbox One.

Kojima ainda vem elogiando constantemente a arquitetura do Playstation 4 afirmando que o novo console da Sony consegue tornar o impossível possível. Confira clicando aqui o tópico oficial de Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes no fórum PSWorld.

PRODUTORA: ;EA SPORTS DISTRIBUÍDORA: ELETRONIC ARTS PLATAFORMAS: PS4 / XBOX ONE CLASSIFICAÇÃO: +18 LANÇAMENTO: 2014

EA SPORTS UFC

NOVA ENGINE

Utilizando a Ignite Engine, o EA Sports UFC promete levar toda a emoção do octógono até você.

IT´S TIME!FIVE ROUNDS FOR THE EA SPORTS UFC...

AUTOR ;Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

O MMA vem ganhando a cada ano um pouco mais de terreno, ainda se encontra longe da popularidade de outros grandes esportes, principalmente ao redor do mundo, mas é inquestionável o seu crescimento. Apesar das desavenças passadas entre Dana White e a EA Sports, o novo UFC chega com tudo na nova geração, demonstrando que tudo não passou de águas passadas.

Os jogos lançados tanto pela EA quanto pela THQ apresentavam vários problemas, knockouts instantâneos, problemas com o sistema de finalização, bugs nas animações, e diversos outros problemas, que felizente ao que tudo indica, EA Sports UFC conseguirá acabar com todos estes defeitos e finalmente levar toda a emoção do octógono para os consoles. O título, será exclusivo para os consoles da nova geração, e o visual fala por si só.

Cada lutador foi fielmente reproduzido por meio de um rico sistema de captura nunca antes visto. Segundo Brian Hayes, diretor criativo da EA Canadá, o poder das novas plataformas permitem a toda a equipe não só capturar movimentos, mas também as características e fisionomia de cada atleta. O trabalho é tão bem feito que é possível notar o reflexo da iluminação nos olhos dos lutadores.

Para atingir este nível de detalhe, a equipe que vem trabalhando em EA Sports UFC capturou cada movimento dos atletas de forma individual, o que significa que cada atleta possui seus próprios movimentos reproduzidos de forma fiel pelo jogo, inclusive expressões faciais. Por outro lado, utilizando um novo sistema de iluminação dinâmica, a equipe de EA Sports UFC foi capaz de recriar uma pele bem mais real do que as vistas anteriormente, o que significa que cada ataque reproduzirá fielmente todo o esforço muscular na tela do seu console.

Se há por parte dos jogadores a certeza de que no octógono tudo estará maravilhoso, a dúvida seria novamente quanto a qualidade do público, sempre esquecido pelas produtoras que adotam em regra meros conjuntos repetitivos sem qualquer tipo de qualidade gráfica. Segundo a EA, o poder dos novos consoles permitirá recriar todo o público de forma fiel, altamente detalhado e sem qualquer queda de frame, inclusive

PALAVRAS DO DIRETOR

Segundo Brian Hayes, diretor criativo da EA Canadá, o poder das novas plataformas permitem a toda a equipe não só capturar movimentos, mas também as características e fisionomia de cada atleta.

> "O TÍTULO SERÁ EXCLUSIVO PARA OS CONSOLES DA NOVA GERAÇÃO, E O VISUAL FALA POR SI SÓ. CADA LUTADOR FOI FIELMENTE REPRODUZIDO POR MEIO DE UM RICO SISTEMA DE CAPTURA."

o juiz, ring girls, equipe de imprensa, até os mais simples dos detalhes como os pés, marcas na pele será representados.

Não há como negar que se encontra nas mãos da EA a esperança dos fãs do UFC de ver pela primeira vez um titulo capaz de reproduzir fielmente com todos os detalhes, de forma natural e precisa toda a emoção, golpes e interação de um octógono.

Por outro lado, enquanto este aguardado jogo não é lançado, você poderá acompanhar todas as principais notícias em nosso site, ou ainda, as análises de UFC Undisputed e EA MMA no site VidaPlaystation. Não deixe de conferir e consequentemente ir se preparando para este lançamento.

PRODUTORA: BUNGIE SOFTWARES DISTRIBUÍDORA: ACTIVISION PLATAFORMAS: PS4 /PS3 / XBOX 360/ XBOX ONE CLASSIFICAÇÃO: PENDENTE
LANÇAMENTO: 09 DE SETEMBRO DE 2014

O NOVO CONCEITO DE FPS

A Bungie promete inovar o já saturado mercado de FPS.

DOS MESMOS CRIADORES DE HALO

AUTOR ;Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

Conhecida como a produtora de Halo, a Bungie ficou fora da produção de Halo4, havia chegado ao fim anos de parceria entre a empresa e a Microsoft e era necessário alcançar novos mundos para os membros desta brilhante equipe.

Destiny é uma ambiciosa evolução dos tradicionais FPS lançados anualmente no mercado, colocando o jogador em um mundo vivo, compartilhado e persistente. Na verdade, Destiny pretende levar ao jogador toda a experiência não só da equipe produtora de Halo, mas também da Activision, responsável por franquias como Call of Duty, com base nesta parceria, os produtores têm a certeza, de que serão capazes de criar o mais avançado e interativo FPS em um mundo totalmente dinâmico e online.

Se tornou um hábito devido ao sucesso de franquias como Call of Duty e Battlefield, focar-se no mundo online, bem como levar ao jogador diversas experiências sociais e conectividade com o mundo real, permitindo ao jogador compartilhar conquistas, troféus, aventuras, juntar-se a grupos ou partir em uma jornada solo. Tudo dependerá de você.

Eric Hirsherg, CEO da Acticision afirmou que a Bungie reformulou por quase uma década o conceito de FPS com a série Halo, e Destiny levará este conceito a um novo patamar. Destiny promete levar diretamente ao jogador um mundo envolvente e sem fronteiras, será um mundo onde mesmo durante o modo história, será possível encontrar outros jogadores em suas próprias aventuras, e claro, é um mundo que vibra e pulsa com toda a bagagem de duas grandes produtoras de FPS.

Ainda segundo Hirshberg, tanto a Bungie quanto a Activision se focaram em criar algo excepcional durante seus anos solos, e agora ambas as empresas, serão capazes de utilizar toda a criatividade e energia criando algo único, nunca antes experimentado pelos jogadores, algo ambicioso, mas além de tudo, divertido.

Destiny colocará o jogador em um futuro distante, na pele de Guardiões da última cidade terrestre, permitindo os jogadores atravessarem as ruínas de nosso sistema solar, das dunas vermelhas de Marte até as florestas perdidas de Vênus, na qual os jogadores enfrentarão os inimigos da humanidade e lutarão, para evitar o colapso da raça huma-

PALAVRAS DO CEO BUNGIE

Para Harold Ryan, Destiny é a realização de um sonho que vem sendo imaginado há anos.

"DESTINY COLOCARÁ O JOGADOR EM UM FUTURO DISTANTE, NA PELE DE GUARDIÕES DA ÚLTIMA CIDADE TERRESTRE"

na.

A Bungie promete que Destiny terá uma história emocionante, levando os jogadores a um mundo cheio de opções cooperativas, competitivas, públicas e atividades sociais, ou seja, você estará totalmente conectado. O novo motor gráfico permitirá também que seja possível experimentar o que melhor há em Destiny tanto no Playstation 3 quanto no Xbox 360, e obviamente, nas plataformas Playstation 4 e Xbox One.

O presidente da Bungie, Harold Ryan, afirmou que Destiny é o jogo com o qual a empresa vem sonhando há anos, e a Activision surgiu no momento certo, é o parceiro certo para explorar o máximo de Destiny. Para Ryan, Destiny será muito mais que uma mera cópia em disco ou digital adquirida pelo jogador, será um universo social vivo e cheio de outros jogadores.

A verdade é que Destiny vem recebendo elogios de diversos envolvidos no mundo dos games, o presidente Global da GameStop Tony Bartel afirmou que o jogo é incrível, e que seu novo mundo online totalmente vivo, vai mudar a forma como os jogadores pensam do modo online. Ou seja, resta aguardar e ver se Destiny será tudo isso que vem sendo prometido.

PRODUTORA: EIDOS STUDIOS MONTREAL DISTRIBUÍDORA: SQUARE ENIX PLATAFORMAS: PS4 | PS3 | XONE | XBOX CLASSIFICAÇÃO: +18
LANÇAMENTO: 25.02.2014

» ANÁLISE

THIEF

Positivos/Negativos

- ▲ Excelentes gráficos no PS4
- ▲ Clima gótico e ambientação
- ▲ Jogabilidade fluída e de fácil aprendizado
- ▼ Determinado locais são mais escuros do que o necessário
- ▼ Monotônô em certas partes
- ▼ Baixo desempenho no PS3/X360

NOTA FINAL

8,0

BELEZA SÓ NA NOVA GERAÇÃO

Os gráficos de Thief no Playstation 3 e Xbox 360 não agradam e ficam abaixo da expectativa.

ESCONDA E ROUBE, USE TODA A SUA FURTIVIDADE NESTE JOGO

AUTOR Ricardo S. Eugênio EMAIL: - SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

Garret está de volta ao mundos dos games depois de passar quase dez anos no esquecimento e pelo que podemos ver a espera valeu a pena, pois o atual Thief se mostra muito melhor do que os games anteriores.

O game se passa na fictícia cidade chama originalmente de " City" a qual é controlada com punhos de ferro por um homem chamado " Barão", pelo visto os nomes são bem originais nesse game.

Indo direto ao ponto, Thief foi feito para ser degustado nos PCs e nos novos consoles Ps4 e Xbo mostrando gráficos lindíssimos e um ambientação fenomenal. Já nos atuais/velhos consoles, ou seja, PS3 e Xbox 360, sofrem com instabilidade na velocidade do game, algumas falhas nos gráficos e demais problemas derivados destas falhas, sendo assim essa análise será focada na versão PS4 do game experimentar por nós.

A idéia do game é se esconder, roubar e passar pela maior parte dos lugares sem ser visto. Lugar para se esconder e usar toda a sua furtividade não irá faltar, pois o game é bastante escuro, possuindo poucos locais iluminados, oferecendo ao jogador várias possibilidade de passar, ou roubar sem ser visto peos inimigos.

Contudo, nada disso será suficiente para lhe ocultar se você andar feito um elefante em um telhado procurando algum objetivo ou missão para realizar, pois os inimigos poderão lhe escutar e ai já viu, vai rolar aquele quebra-pau esperto.

Mas é aqui que mora um dos principais problemas do game, algo que ocorrer em noventa por cento dos jogos desse gênero. Em alguns casos você estará totalmente escondido e os inimigos acabarão te achando e mesmo que você esteja há cem anos-luz de distância, todos os inimigos irão saber exatamente aonde você se encontra. Já em outros casos, você derrubará meio mundo a sua frente e os inimigos nem irão notá-lo.

Levando em consideração a jogabilidade podemos dizer que é uma fusão de Call of Duty no esquema de controles e Dishonored no quesito furtividade e o melhor de tudo é que deu certo.

Correr pelos telhados, mirar nos inimigos ou simplesmente pular e andar é tudo muito suave e vai introduzindo os jogadores de forma

bem simples ao game, auxiliando os mesmos a explorarem os cenários para pegar objetos valiosos ou mesmo para ganhar upgrades.

No geral o game possui bons gráficos e boa jogabilidade, um enredo interessante, mesmo que seja bem clichê e possui horas de diversão e frustração, que podem se focar nas tentativas e erros para passar determinadas missões. Por outro lado em vários momentos não há qualquer tipo de ação, ficando muito na exploração monótona ou na conversa com outros perosnagens, mas que no fim se mostra um ótimo game para a nova geração e um game mediano para o PS3 e Xbox 360 consoles. Se você gosta de games com tema furtivo e temas góticos, Thief é a sua melhor pedida atualmente.

PRODUTORA: QUANTIC DREAMS DISTRIBUÍDORA: SCE PLATAFORMAS: PS3 CLASSIFICAÇÃO: +18 LANÇAMENTO: 08.10.2013

BEYOND TWO SOULS

Positivos/Negativos

- Lições de vida marcantes;
- Roteiro bem elaborado;
- Estilo de jogo variado.

- Campanha extremamente fácil.

NOTA FINAL

9,5

ELENCO DE PESO

Beyond Two Souls conta com a participação de Willem Dafoe e Ellen Page.

MUITO MAIS QUE UM SIMPLES JOGO

AUTOR: Ígara Ferreira EMAIL: igara@vidaplaystation.com.br SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

Não é apenas um jogo, mas uma experiência única e comovente que qualquer pessoa deveria experimentar, não por ser belo ou pela história, mas sim pela lição que todo o conjunto nos trás. Beyond Two Souls consegue trazer um envolvimento por parte do jogador ainda maior que encontramos em Heavy Rain, não por ser melhor que o outro, mas talvez por conseguir trazer à tona diversas situações da vida real que muitos de nós nunca prestamos tanta atenção, mas que estão lá e do ponto de vista certo, nos comove.

A história do jogo é contada a partir da protagonista Jodie Holmes que aos moldes da atriz Ellen Page e com toda a tecnologia da Quantic Dream, trouxe para nós uma personagem que consegue expressar diversos sentimentos seja num olhar ou num gesto. É tão bem feito que você acaba sentindo o sofrimento dela, o medo e se realmente deixar se envolver, pode acabar chorando em momentos de alegria, que são raros, porque a história é uma grande dramaturgia.

Jodie para quem ainda não sabe, é ligada a uma entidade que a mesma colocou o nome de Aiden. Essa entidade é ligada a ela por uma espécie de cordão invisível que não deixa ambos se separarem por uma distância muito grande. Aiden é um personagem controlável, apesar de nunca ser visto, é ele a peça mais importante do jogo, pois é através das suas habilidades que tudo fica interessante e misterioso.

A jogabilidade de Beyond é semelhante aos antigos jogos da Quantic, mas mesmo selecionando a opção de que você joga vídeo game habitualmente, ela parece estar muito mais fácil. Geralmente é um conjunto de botões a serem apertados em ordem ou repetidamente, outras vezes pode ser necessário um solavanco no controle, mas o timing para realizá-los nos dá bastante tempo para executar a ação e acredito que a facilidade esteja ai.

Os diálogos como sempre foram bem elaborados e nos trazem várias opções de respostas, você pode ser agressivo, irônico, simpático dentre várias opções que tornam uma segunda campanha obrigatória, pois os caminhos podem ser bem diferentes e se você gostar desse estilo

Não é apenas um jogo, mas uma experiência única e comovente que qualquer pessoa deveria experimentar, não por ser belo ou pela história, mas sim pela lição que todo o conjunto nos trás. Beyond Two Souls consegue trazer um envolvimento por parte do jogador ainda maior que encontramos em Heavy Rain, não por ser melhor que o outro, mas talvez por conseguir trazer à tona diversas situações da vida real que muitos de nós nunca prestamos tanta atenção, mas que estão lá e do ponto de vista certo, nos comove.

A história do jogo é contada a partir da protagonista Jodie Holmes que aos moldes da atriz Ellen Page e com toda a tecnologia da Quantic Dream, trouxe para nós uma personagem que consegue expressar diversos sentimentos seja num olhar ou num gesto. É tão bem feito que você acaba sentindo o sofrimento dela, o medo e se realmente deixar se envolver, pode acabar chorando em momentos de alegria, que são raros, porque a história é uma grande dramaturgia.

Jodie para quem ainda não sabe, é ligada a uma entidade que a mesma colocou o nome de Aiden. Essa entidade é ligada a ela por uma espécie de cordão invisível que não deixa ambos se separarem por uma distância muito grande. Aiden é um personagem controlável, apesar de nunca ser visto, é ele a peça mais importante do jogo, pois é através das suas habilidades que tudo fica interessante e misterioso.

A jogabilidade de Beyond é semelhante aos antigos jogos da Quantic, mas mesmo selecionando a opção de que você joga vídeo game habitualmente, ela parece estar muito mais fácil. Geralmente é um conjunto de botões a serem apertados em ordem ou repetidamente, outras vezes pode ser necessário um solavanco no controle, mas o timing para realizá-los nos dá bastante tempo para executar a ação e acredito que a facilidade esteja ai.

Os diálogos como sempre foram bem elaborados e nos trazem várias opções de respostas, você pode ser agressivo, irônico, simpático dentre várias opções que tornam uma segunda campanha obrigatória, pois os caminhos podem ser bem diferentes e se você gostar desse estilo de jogo,vai sentir necessidade de jogar outra vez. Assim como o timing dos botões, os diálogos também possuem um tempo razoável para você refletir na resposta.

A história de Holmes é contada de forma aleatória, num período que vai da sua infância até sua vida adulta, pode ser estranho você estar jogando com uma versão adulta em meio a uma guerra e logo depois estar jogando com uma menina que precisa do seu coelho de pelúcia para dormir. Mas não pense que ficou confuso, a tela de carregamento mostra todo um trajeto cronológico, adicionando o nome dos capítulos assim que terminados e deixando sempre o que está carregando em destaque, para que assim você saiba que aquela parte aconteceu depois de tal evento, mas antes daquele outro.

DAVID CAGE, é a mente por trás de Heavy Rain e Beyond Two Souls.

> "BEYOND TWO SOULS TRÁS UMA HISTÓRIA REPLETA DE REVIRAVOLTAS, ONDE UM PEQUENO ATO PODE SE TRANSFORMAR EM UM GRANDE CAOS."

Apesar de ter escrito anteriormente que se trata de uma dramaturgia, não pense que é algo morno, porque essa aventura é repleta de ação e inclusive de furtividade. Jodie em si não possui poderes, ela é uma garota normal, o seu poder vem de Aiden que quando não está de birra segue seus comandos. A entidade pode sufocar determinados inimigos e inclusive possuí-los, pode empurrar objetos, provocar uma sensação gelada e causar interferências em aparelhos eletrônicos, além de claro poder voar e atravessar paredes, vislumbrando partes do mapa bem mais a frente.

Para não ficar atrás, a senhorita Holmes ao longo da história aprende habilidades humanas, adquirindo uma ótima resistência física, estratégia de combate e principalmente, aprende a lutar de forma surpreendente para o tamanho dela. Com Jodie você enfrenta a realidade de uma forma bem dura, mas poderá contar sempre com a ajuda de Aiden, porque somente graças a ele saímos vivos de muitos eventos.

A dublagem em inglês está excepcional, porque para aqueles que entendem razoavelmente a língua inglesa, os diálogos ficaram bem claros e muito bem interpretados, tem emoção na fala o que complementou e muito no perfil dos personagens. A trilha sonora também está impecável, talvez tenha faltado alguns detalhes, mas nada que vai prender sua atenção, o que pode prender atenção é a Jodie cantando, quando você chegar nessa parte, vai me entender, porque tem certos momentos que uma sonoplastia adequada pode fazer toda a diferença.

Ah os cenários, alguns ficaram satisfatórios, mas ambientes como o deserto dos Navajo e a cidade que se encontra em guerra ficaram tão incríveis que dá vontade de parar e bater uma foto para guardar de recordação. Assim como os personagens, os figurantes não possuem muitos detalhes, mas aqueles importantes que vão fazer parte da sua história ficaram perfeitos, a expressão que alguns podem exercer é fascinante e obviamente, marcante.

Beyond Two Souls trás uma história repleta de reviravoltas, onde um pequeno ato pode se transformar num grande caos. Onde um evento pode conter tantas lições que deixam muitos filmes e jogos atuais na rua da amargura. Adoraria contar a vocês alguns eventos do jogo, mas se o fizesse talvez não acontecessem a vocês, pois poderiam tomar outro rumo, então assim como o produtor do jogo uma vez falou, não vou ficar contando sobre o jogo, porque ele é uma experiência única que cada indivíduo deve se aventurar sozinho.

PRODUTORA: ;DICE DISTRIBUÍDORA: ELETRONIC ARTS PLATAFORMAS: PS3/X360 PS4 / XBOX ONE CLASSIFICAÇÃO: +18 LANÇAMENTO: 29.10. 2013

» ANÁLISE

BATTLEFIELD 4

AUTOR ;Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br
SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

UM CAMPO DE BATALHA TOTALMENTE DINÂMICO E CHEIO DE PROBLEMAS TÉCNICOS

Battlefield 4 foi com certeza o FPS mais aguardado de 2013 pelos amantes de combates em larga escala. Grande parte desta expectativa vem do sucesso de seu título anterior, impecável para muitos. Contudo, o início de BF4 fora tumultuado, problemas nos servidores, diversos bugs, saves desaparecendo, console travando, tudo isso infelizmente pesa em uma análise, principalmente pelo fato de que alguns problemas como travamentos ainda persistem.

A principal novidade de BF4 é claramente o seu sistema dinâmco de destruição e mudança climática. A versão do PS3, obviamente pelas limitações de hardware não consegue explorar tudo o que apresentado na versão de seu irmão mais novo, PS4, contudo, ainda assim, apresenta mudanças climáticas entre dia ensolarado para forte tempestade, dia para noite e prédios desabando no centro do cenário. Tudo isso afeta diretamente no gameplay, já que interfere nas ondas do oceano o que dificulta o combate em água, afeta a iluminação do cenário permitindo que o inimigo te surpreenda em certos momentos, ou seja, BF4 conseguiu dar uma nova forma e novos desafios a um gênero bastante desgastado nos últimos anos, com o "Levolution".

Graficamente o jogo é quase o mesmo de sua versão anterior, contudo, conta com um melhor sistema de iluminação proporcionado pela Frostbite 3, e melhor polimento do cenário.

A grande mudança se dá de fato na jogabilidade, ao contrário de BF3 os veículos agora são controlados pelos analógicos, isso claramente dificulta e torna o desafio maior para os iniciantes e para quem veio direto de BF3. Por outro lado, ao controlar o veículo pelos analógicos se permite um melhor controle e estabilidade, principalmente de helicópteros. Quando você se acostuma com o controle fica muito mais fácil realizar certas manobras ou comandos.

Os demais comandos não sofreram grandes modificações, repetindo o que já foi consagrado pela série, o mesmo se aplica para a parte sonora na qual os sons dos veículos e disparos são bem reproduzidos dando ainda mais fidelidade a um combate.

Se graficamente o jogo é excelente ainda que no Playstation 3, e sua jogabildade e parte sonora seguem o padrão de qualidade da série, o mesmo não podemos dizer dos servidores e problemas enfrentados online. Ainda que diversos patchs já tenham sido lançados, os problemas ainda persistem. Há momentos em que você inicia uma partida online e somente após trinta segundos é que o som aparece, isso com certeza prejudica quem se encontra em veículos ou na mira do radar inimigo, você não escutará nada e precisará de toda a sua habilidade para saber o que fazer sem qualquer auxílio sonoro.

Mas este não é apenas um dos problemas, há piores, que impedem você de continuar no jogo, travando o seu PS3. Em determinados momentos é melhor evitar trocar de lugar dentro de um veículo, como no caso de helicópteros, não foram poucas as vezes que em nossos testes acabamos com o console travado, sendo obrigado a reiniciá-lo por uma simples e inofensiva tentativa de trocar de lugar para reparar o helicóptero danificado. Há casos onde por uma causa qualquer sem motivo aparente o seu console trava no meio do combate, fazendo-o perder todo o seu avanço naquela partida, e vejamos, isso acontece bastante.

Na verdade, foram tantos problemas apresentados pelo jogo que listá-los aqui tornaria esta análise uma descrição de bugs, mas é impossível não citá-los, principalmente em um jogo cujo foco é quase que exclsuivamente online.

Enquanto a versão do Playstation 4 suporta até 64 jogadores, trinta e dois para cada equipe, no PS3 há suporte apenas para 24 jogadores, algo que torna claramente o

NOVA ENGINE

A Frostbite 3 levou a um novo patamar os gráficos de de BF4, principalmente nos efeitos de iluminação.

Positivos/Negativos

- Frostbite 3;
- Dublado e legendado PT-BR;
- Multiplayer incansável.

- Bugs intermináveis;
- Travamentos constantes.

NOTA FINAL

8,0

combate um pouco menos intenso, mas igualmente divertido principalmente se estiver jogando em um grupo de amigos, ainda mais pelo fato de que foi disponibilizado o sistema de comando no qual um jogador poderá ficar responsável pelas ordens e apoio aéreo.

O sistema de destruição sofreu grandes melhorias se comparados aos de BF3, quase todas as estruturas podem ser destruídas, ainda que de forma mais modesta se comparada com a versão do PS4.

Já quanto ao sistema de evolução, este é bem mais fácil que o de BF3, mas é também mais vasto. São centenas de opções para serem desbloqueadas, permitindo aprimorar suas armas, veiculos, inclusive camuflagem.

Até o momento apenas as questões técnicas e online foram abordadas, isso se da claramente por dois motivos, o primeiro é que BF sempre teve seu foco no modo online, e o segundo se dá pelo fato de que os arquvios salvos do modo campanha constantemente se corrompiam após iniciar a partida online, obrigando o jogador a começar tudo do zero.

Por outro lado, quando o jogador consegue experimentar a campanha sem problemas, presenciará primeiro o fato de que o jogo é totalmente dublado em português e conta com dubladores de peso. (veja na imagem abaixo) o que torna a experiência única, permitindo o jogador focar nos inimigos e em estratégias de ataque enquanto escuta atentamente sem problema as falas dos personagens.

O sistema de iluminação consegue ser infinitamente melhor ao apresentado no modo online ou em BF3, na verdade, a campanha single-player permite que todo o foco seja destinado aos melhores recursos gráficos já vistos na série.

Para muitos BF possui histórias fracas e pouco interessantes, longe das vistas em COD, contudo, isso não é verdade, os jogos são curtos mas as histórias tendem a levar conflitos e problemas atuais, que muitas vezes podem ser complementos por livros como no caso de Battlefield 3 - o Russo que dá uma nova visão da campanha de BF3.

Por fim, Battlefield 4 é um jogo vasto, principalmente em seu modo online, capaz de apesar de sua curta campanha, prender o jogador por todos seus recursos online.

DUBLAGEM DE PESO

André Ramiro e Dan Stulbach marcam presença em Battlefield 4 como dubladores de Kimble Graves e Clayston Pakowski respectivamente.

PRODUTORA: SQUARE ENIX DISTRIBUÍDORA: SQUARE ENIX PLATAFORMAS: PS3 / XBOX360 CLASSIFICAÇÃO: +12 LANÇAMENTO: 11.02.2014

LIGHTNING RETURNS FF-XIII

Positivos/Negativos

- ▲ Jogabilidade dinâmica;
- ▲ Vários personagens conhecidos
- ▲ Enredo cheio de detalhes
- ▼ Gráficos abaixo do esperado;
- ▼ Batalhas faceis;
- ▼ Apenas Lightning como personagem jogável.

NOTA FINAL

7,0

E OS GRÁFICOS ?

Infelizmente, por mais que os vídeos ou CGs possam refletir um pouco da tradição da franquia, graficamente o jogo é bem fraco para os padrões atuais.

O FIM DE UMA SAGA

AUTOR: Ricardo S. Eugênio EMAIL: - SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

A saga Final FantasyXIII enfim chega ao seu final, com ele poderemos ver os desfechos de todos os personagens criados em Final Fantasy XIII e XIII-2.

O game se passa em um lugar que se chama " Nova Chrysalia", local conhecido para quem fechou os dois primeiros games da série e nele jogamos apenas com a Lightning, sua missão é salvar as almas das pessoas antes do fim do mundo que ocorrerá em treze dias e com isso, criar um novo lar para a humanidade. Além desse fato, Lightning ainda precisa lidar com outros problemas como o motivo pelo qual a a raça humana não envelhece e o significado da "névoa negra" que ao que tudo indica, pode trazer monstros e outros inimigos para Nova Chrystalia.

Como mencionado Lightning tem apenas 13 dias para conseguir completar sua missão, isso levando em conta que o tempo corre continuamente, parando apenas quando abrimos os menus do game. Mas o game lhe dá a possibilidade de "aumentar" o tempo antes da destruição do mundo e para isso é necessário completar algumas quest's ou recolher itens.

O mundo em "Final Fantasy XIII-3" é bem vivido e mundano, isso para dar uma certa "variedade" no game a Square-Enix colocou vários NPCsque mudam suas falas e lugares dependendo da hora em que você aparece para interagir.

Graficamente o game é bem fraco se comparado aos atuais games de Playstation 3 e X360 nesse final da 8º geração. Casas, lugares, NPCs e até inimigos ficaram meio estranhos para não dizer inferiores aos graficos de Final Fantasy XIII mostrando que a Square não se preocupou muito em retocar a engine do game, querendo apenas fechar logo a saga Lightning e migrar suas forças para o Final Fantasy XV. Mesmo assim o game não é feio, longe disso, só se encontra abaixo do que esperamos de um Final Fantasy ou mesmo do que a Square-Enix pode fazer.

Seguindo para o sistema de batalha os paradigns evoluíram e aqui se tornaram muito mais dinâmicos. Você poderá selecionar "estilos de combate" que lembram muito os antigos "Jobs" que eram vistos nos primeiros Final Fantasys, e além de escolher o seu próprio estilo, você

pode alternar entre eles durante as batalhas. Mas você só pode selecionar três estilos para iniciar as batalhas e vai mudando conforme a necessidade no decorrer do game. Além de escolher o seus estilos, você pode personalizá-lo colocando itens em Lightning como chápeus, correntes, óculos etc , além de poder mudar a cor das roupas da persoagem e deixando-a mais com a sua cara. Mas a costumização para por ai.

Nas batalhas, mesmo tendo somente Lightning a maior parte do tempo, o rítimo é bem frenético, exigindo movimentos rápidos para não ficar tomando pancada do inimigo de graça.

Por falar em inimigos, aqui poderemos ver vários deles vindos de Final Fantasy XIII e XIII-2, além de outros poucos novos, mas que de suma, não representam muita dificuldade em derrota-los. Todos eles, incluindo os "bosses" são faceis de serem vencidos e muitas vezes nem precisam de uma boa estrategia para derrota-los. É só ficar atacando e

mudando de estilo constantemente durante a batalha para deixa-los desorientados. Quando o inimigo ficar com um brilho amarelado seus golpes retiram quantidades absurdas de HP, deixando-o fraco e impotente para atacar.

Por fim a parte sonora se mostra competente trazendo músicas das outras duas versões anteriores e muitas novas, além de dublagem de alto nivel mostrando que os dubladores trabalharam bem em interpretar cada personagem e situação.

Para concluir, Lightning Returns: Final Fantasy é um game obrigatório para quem fechou os dois games anteriores, pois além de ser o encerramento da saga, ele mostra todos os personagens que já apareceram na série e concluíndo de uma vez por todas as histórias que cada um tem, além de tampar vários buracos que o enredo foi ganhando no decorrer dos anos. As batalhas são fáceis e os inimigos não nos encorajam a evoluírmos para derrotá-los, exigindo sempre que o jogador siga sem maiores problemas.

XPLODE GAMES

A SUA LOJA DE CARTÕES

PSN CARD	iTUNES CARD	NINTENDO eSHOP CARD	XBOX LIVE CARD

AGORA COM CARTÕES

PSN BRASILEIROS

PRODUTORA: WB GAMES DISTRIBUÍDORA: WB INTERACTIVE PLATAFORMAS: PS3 / XBOX 360 CLASSIFICAÇÃO: +16 LANÇAMENTO: 25.10.2013

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Positivos/Negativos

- ▲ Dublado e legendado em português;
- ▲ Sistema de combate;
- ▲ Parte sonora.
- ▼ Sem muitas inovações ou novidades;
- ▼ Fãs da série podem se decepcionar;
- ▼ Muitos vilões, mas que pouco aparecem.

NOTA FINAL

8,5

CORINGA?

Máscara Negra acabou de colocar a cabeça do Homem-Morcego a prêmio, mas por onde será que anda o Coringa? Nada será tão simples quanto parece em Batman: Arkham Origins.

O LEGADO DE BATMAN NOS GAMES CONTINUA

AUTOR Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

Batman retorna ao mundo dos games com toda a experiência dos jogos anteriores. Contudo, conforme o jogador avança, notará dezenas de semelhanças com os títulos já lançados, na verdade, Arkham Origins é claramente o retorno às origens do homem-morcego, mas é também, a manutenção do que vem dando certo nos últimos anos, o que pode em alguns momentos agradar os fãs que pouco experimentaram os jogos da série, como pode também, torná-lo mais do mesmo, sem grandes atrativos aos que exaustivamente acompanham a série Arkham nos consoles.

Em Origins, grande vilão conhecido como Máscara Negra coloca a cabeça do Batman a prêmio na véspera do natal, são vários vilões desejando o grande prêmio e que confrontarão o morcego durante a campanha principal, mas não espere apenas vilões em busca do dinheiro oferecido pelo Máscara Negra, outros como o Pinguim também aparecem. Entretanto, apesar da grande quantidade de vilões, eles pouco alteram a história, na verdade, da mesma forma que geram combates interessantes em alguns casos, em outros, servem simplesmente para serem derrubados com um único golpe.

A jogabilidade vem seguindo o que consagrou a franquia, é prática, simples, e ao mesmo tempo permite diversos e complexos golpes capazes de eliminar vários inimigos em um curto espaço de tempo. Sem grandes novidades, o sistema de combate facilitará ainda mais o contato dos jogadores que acompanham a série, e além disso, permitirá que os novos se adaptem rapidamente aos comandos. É difícil criticar a ausência de grandes mudanças quando o sistema foi tão bem recebido pelos jogadores.

Desta forma, ataques, contra-ataques, socos, chutes, tudo isso como sempre visto na série, contudo, a principal diferença será o aprimoramento dos equipamentos do Batman, contando agora com uma nova garra para alcançar locais de difícil acesso, onde uma espécie de corda atinge dois pontos distintos para permitir que Batman caminhe e chegue ao local desejado.

Contudo o principal destaque será o modo detetive, que agora per-

mite retornar toda uma cena de crime para investigar passo a passo o que ocorreu, revelando novas e importantes pistas para o Batman.

Ao contrário dos capítulos anteriores em Origins, Batman se encontra no início de sua caça aos bandidos, e isso fica evidente quando o herói busca em Alfred não só um auxílio durante as missões, mas também para demonstrar algumas fraquezas. Este Batman é impulsivo e sedento pela justiça, tenta resolver todos os problemas ao mesmo tempo e não poupa seus inimigos caso as informações requisitadas não sejam passadas imediatamente. Outro fator que mostra essa impulsividade é a forma como o jogo apresenta alguns combates ou momentos posteriores a ele, dando ao jogador a sensação de que é invencível e que pode derrotar todas as ameaças de Gothan, que a propósito possui o dobro do tamanho da cidade vista em Arkham City.

Devido ao tamanho da cidade, várias missões secundárias serão apresentadas ao jogador, principalmente crimes em andamento nos quais o Batman poderá ou não intervir para tornar Gothan uma cidade melhor, contudo se você é um jogador mais egoísta, e não gosta de ajudar o próximo tanto assim, lembre-se que cada inimigo derrubado equivale a uma quantidade determinada de XP ganhos, que poderão ao final, serem usados para adquirir novas habilidades.

Graficamente o jogo não mudou tanto se comparado à sua versão anterior, obviamente que por se tratar de um título mais novo, seu polimento e gráficos apresentam leves melhorias, inclusive nas tradicionais

CGs. A parte sonora por outro lado é capaz de tornar a experiência ainda melhor. Há quem critique veementemente as dublagens, e muitas vezes com razão, já que diversos jogos não contam com uma atenção especial para converter o idioma para o português, contudo, quem quer uma preocupação a menos e não domina tanto o inglês poderá desfrutar da dublagem sem problema. Contudo, é na versão dublada em inglês com legendas em português que todo o drama, e impacto sonoro são levados ao jogador.

Origins conta ainda com o modo online, no qual oito jogadores se enfrentam, em três equipes, duas destas, compostas por capangas dos vilões Bane e Coringa, e a outra composta por outros dois jogadores, na pele de Batman e Robin. Enquanto os capangas dos vilões competem entre si para conquistar determinados pontos, os heróis devem derrotar as duas facções inimigas. Ou seja, mais diversão para quem quer prolongar a vida útil do jogo.

Por fim, Batman Arkham Origins poderá e com razão ser definido por muitos como mais do mesmo, mas leva ao jogador uma história interessante em um mundo já familiar, totalmente em português, o que torna a experiência ainda melhor. Contudo, será ainda para quem não joga habitualmente os jogos da série, um grande título para compor sua coleção.

PRODUTORA: UBISOFT TORONTO DISTRIBUÍDORA: UBISOFT PLATAFORMAS: PS3 / XBOX 360 CLASSIFICAÇÃO: +18 LANÇAMENTO: 20.08.2013

TOM CLANCY S SPLINTER CELL BLACKLIST

AUTOR: Thiago H.R. Costa EMAIL: thiago@vidaplaystation.com.br
SITE/BLOG www.vidaplaystation.com.br / www.psworld.com.br

FISHER VOLTOU, MAS AINDA FICOU FALTANDO

Sam Fisher volta ao Playstation 3 após sua última versão ter sido lançada exclusivamente para o Xbox 360. Splinter Cell: Blacklist é uma evolução direta do último jogo, seu sistema de cobertura, marcar e atirar, combates corporais, e a saída do estilo totalmente furtivo para um de combate mais aberto (principalmente em plena luz do dia), tornam Blacklist um jogo que convencerá antigos e novos jogadores, contudo, poderá irritar aqueles que sempre acompanharam a série e preferem o estilo totalmente furtivo, e tornam as comparações inevitáveis.

Apesar de não fazer citações diretas, Blacklist contém alusões ao título anterior, e apresentam a relação entre Fisher e sua filha de forma mais aproximada, ainda que por telefone. O estado de completa fúria de Sam aparentemente desapareceu e o agente extremamente patriota voltou. No comando de uma nova unidade denominada "The Fourth Echelon", a batalha agora será travada contra um grupo terrorista de deseja a retirada das tropas americanas de todos os países estrangeiros, e promete realizar diversos ataques em solo americano até que suas exigências sejam cumpridas.

Blacklist abandonou o tradicional formato de menus, tudo é realizado dentro da aeronave "Paladin", seja para aprimorar suas armas, ou para jogar online. Uma forma rápida de explicar a novo formato é usar Mass Effect como parâmetro. Tudo ocorre dentro de sua aeronave, escolhendo as missões em um mapa, interagindo com seus aliados, e inimigos, tudo isso, sem precisar acessar qualquer tipo de menu. Inclusive, todas as missões paralelas poderão ser acessadas por meio de conversa com os demais personagens dentro da aeronave.

Apesar de deixar claro o novo formato do jogo, principalmente no que diz respeito às missões durante o dia, Blacklist principalmente nos níveis mais avançados de dificuldade, bonifica muito mais pelos ataques furtivos do que o combate direto, se tornando inclusive mais fácil de se lidar com uma grande quantidade de inimigos.

A principal arma de Sam é e sempre será a escuridão, inclusive em dias ensolarados. Justamente por isso, o jogo lhe permite escolher como realizar uma missão, sendo possível tanto concluir em um combate direto, como optando por rotas alternativas até o seu alvo. Ou seja, tome a decisão que julgar mais eficiente em cada uma das missões, o jogo simplesmente deixará os eventos se desenrolarem, salvo quando permanecer oculto é essencial para se alcançar o objetivo. Tal liberdade se torna ainda mais evidente, quando o jogador percebe que após cada uma das missões, será classificado como: "ghost"; "panther" ou "assault".

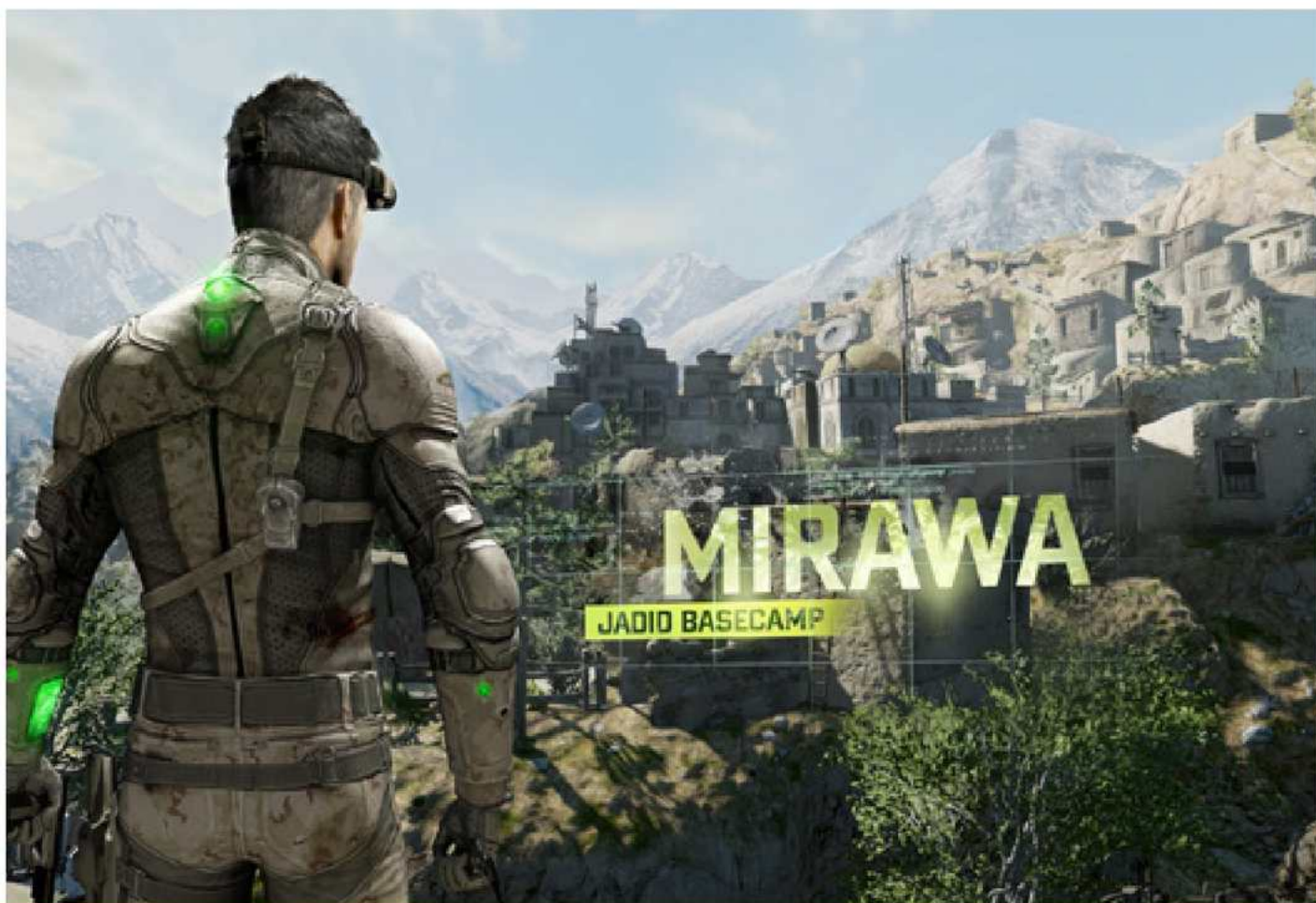
Obviamente o primeiro lhe dará pontos por permanecer nas sombras realizando as missões sem alertar ou tocar os inimigos, no velho e tradicional estilo Splinter Cell. Já o segundo, atribui pontos aos jogadores que além de passarem despercebidos gostam de eliminar seus inimigos das mais variadas formas possíveis. Por fim, o último quesito dará pontos ao jogador que preferir sempre o combate direto, trocando tiros, usando granadas, e todos os demais recursos disponíveis. Cabe a você escolher o seu estilo.

Positivos/Negativos

- Jogabilidade foi melhorada;
- Efeitos de iluminação;
- Escolha o seu estilo e caminho.

- Fisher parece mais apático que anteriormente.

NOTA FINAL

8,5

TOM CLANCY

O escritor norte-americano que cirou não só Fisher, mas tantos outros personagens que deram origens a livros, filmes e jogos faleceu aos 66 anos nos Estados Unidos. Tom Clancy ficou famoso após o seu primeiro livro, Caçada ao Outubro vermelho ser elogiado pelo presidnete norte-americano Ronald Reagan em 1984.

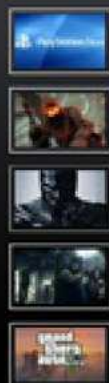
BLACKLIST É UMA TENTATIVA NÃO SÓ DE VOLTAR ÀS ORIGENS, MAS TAMBÉM APRIMORAR O QUE DEU CERTO EM CONVICTION, CONTUDO, ACABOU PERDENDO NESTE CAMINHO UM POUCO DE SEU CARISMA

A jogabilidade se aproxima bastante do estilo Assassin´s Creed, é quase que uma mistura do que melhor foi desenvolvido nos últimos anos para SC e AC, permitindo que Sam escale praticamente qualquer obstáculo, inclusive pulando cercas e muros o que não se via antes no jogo, permitindo desta forma que você escolha ou altere qualquer tipo de ataque ou infiltração em locais inimigos. O sistema de marcar e atirar também foi aprimorado, o que permite que você marque, por exemplo, dois inimigos, e ataque um terceiro, e em seguida dispare automaticamente nos outros dois, realizando um ataque cinematográfico.

A dublagem também é outro ponto forte do título, que vem totalmente em português.

Os gráficos em um primeiro momento podem desapontar. Não é tudo aquilo que se esperava, mas após uma análise crítica, o jogador perceberá que os efeitos de iluminação, modelagem dos personagens, movimentação, se encontram compatíveis com os títulos da atualidade, e inclusive, superiores às versões anteriores, trata-se talvez, de um mal que grandes títulos exclusivos podem causar aos olhos críticos dos jogadores, que passam a buscar defeitos onde simplesmente não há.

Um dos grandes problemas do título, principalmente para quem acompanhou todos os jogos da série, inclusive Conviction, é que Sam aparentemente segue mais apático. A revolta, vontade pela vingança existente em Conviction tornava Sam uma bomba a ponto de explodir, tornava a história mais empolgante, e principalmente fazia o jogador desejar avançar sem parar. Contudo em Blacklist, Fisher se apresenta mais como um agente que pretende cumprir uma missão e ponto final. Outro ponto negativo é a ausência do modo interrogatório, que permitia ao personagem interrogar os inimigos utilizando objetos e o que mais existisse no local, torturando e obtendo as respostas desejadas, algo que tornaria o jogo ainda mais completo, mas que fora descartado pela produtora.

A conclusão é que Blacklist é uma tentativa não só de voltar às origens, mas também aprimorar o que deu certo em Conviction, contudo, acabou perdendo neste caminho um pouco de seu carisma, fazendo com que o jogador percorra todo o jogo, mas sem despertar aquela paixão gerada pela história de seu último título.

CONFIRA O DETONADO NO SITE VIDAPLAYSTATION

KILLZONE®
MERCENARY

CONHEÇA O RAMONE

» Olá pessoal, é com muito prazer que estou iniciando o trabalho aqui na revista, vamos começar nesta edição com uma saga que tem deixado o pessoal fã de RPG de ação com medo. Dark Souls 2 será lançado em março, e vem deixando todos os fãs quase à beira de um ataque de nervos.

Nas próximas páginas vou falar um pouco de seus antecessores, Demon's Souls e Dark Souls, todo matérial tem fontes externas e conta com muita ajuda e colaboração do pessoal das comunidades do Facebook, em como de matérial feito de fã pra fã. Espero que gostem e tenham todos uma boa leitura.

CONTATOS DO GRUPO

GRUPO FACEBOOK: DARK SOULS PVP BR
TWITTER: @RAMONEYT
YOUTUBE: bparamone
G+: https://plus.google.com/+bparamone

FALA RAMONE!!!

PREPARE-SE PARA MORRER, MAIS UMA VEZ!

No próximo dia 11 de Março (EUA) o mundo receberá mais um jogo de uma das franquias mais promissoras dos últimos tempos. A série Souls constituída por Demon's Souls (PS3), Dark Souls (PS3, XBOX360 e PC) e Soul Sacrifice (PS Vita) é conhecida por seus jogos "Old school" onde força o jogador a superar difíceis obstáculos. A grande variedade e quantidade de inimigos faz com que o jogador morra várias vezes para poder aprender com os seus erros, sem contar que os chefes são um desafio a parte!

Dark Souls 2 será lançado para PS3/XBOX360/PC e vem com a dura tarefa de ser um sucessor a altura do nome que carrega, e não começou muito bem pela troca na direção do jogo, mas esse fato foi esquecido pelas boas impressões que o jogo deixou através dos vídeos, Trailers e pela beta que foi liberada em dias e horários específicos de 2013.

Dark Souls 2 será mais acessível e o foco do jogo será na maldição dos Undeads. Jogando a beta do Dark Souls 2 eu pude observar que o novo motor gráfico deixou a animação das roupas, movimentação e interação com objetos mais fluida e bonita. O jogo também conta novas e belas animações para o Parry e Backstab. Foram criados novos atributos e foram adcionadas novas opções de customização na criação dos personagens como por exemplo tatuagens no seu char. Novas classes foram criadas como uma classe própria para o uso de duas armas (Dual Swordman). Você também pode optar por trocar de lugar a espada com o escudo usando assim a espada na mão esquerda e o escudo na mão direita, sem as antigas limitações de movimento impostas no Dark Souls I. As covenants terão um papel mais importante nessa sequência e lindos cenários podem ser observados nos trailers que precedem ao lançamento e isso ajuda na imerção e temática do jogo.

As principais mudanças são:

1. No Dark Souls I você corria o risco de ser invadido quando online na forma HUMANA e eliminava esse risco jogando na forma HOLLOW. Agora em Dark Souls 2 você pode ser invadido a qualquer hora, as chances de invasão são determinadas pelo seu nivel de pecado (SIN LEVEL), que pode ser aumentado de acordo com a quantidades de vezes que você invade outros mundos;

2. A morte é bem diferente em Dark Souls 2, toda vez que você morre seu HP é reduzido aos poucos até atingir os 50% dele, isso deixa as explorações suicidas que fazíamos no Dark Souls I uma opção menos viável. Você pode até queimar o item HUMAN EFIGY na fogueira pra restaurar a forma

» CURIOSIDADES

BERSEK E DARK SOULS

» A From Software produziu o primeiro RPG do Playstation I (KING'S FIELD) e atribuem a esse jogo o inicio da série Souls. A série Souls teve grande inspiração no mangá BERSERK tendo armadurar e armas bem parecidas com cenários completamente passados do mangá para o jogo. Alguns cenários reais também foram usados como fonte de inspiração. Takeshi Miyazoe, produtor de Dark Souls II ao ser perguntado *se a From Software e a Namco chegaram a considerar uma versão de Wii U, Miyazoe respondeu sem pensar: "Não". Quando se perguntou o motivo, ele caiu na gargalhada: "O Wii U nunca foi considerado e nunca tivemos dúvida sobre essa decisão. Foi mais uma escolha da empresa, então não foi eu quem decidiu, mas acho que a audiência do Wii U é muito diferente da audiência de Dark Souls".*

inicial do seu HP, mas é um item relativamente raro e não vai ser encontrado aos montes por aí;

3. Sobre subir de nível no Dark Souls 2 a maioria das suas alterações serão feitas em uma cidade chamada MAJULA que funciona como o NEXUS do Demon's Souls onde você terá que falar com a NPC MAIDEN IN GREEN pra subir de nível;
4. Os diretores falaram sobre o jogo ser mais acessível e isso não quer dizer que será mais fácil, isso significa basicamente que muitos sistemas do jogo foram ajustados, exemplo disso é que o chat por voz agora está disponível para jogadores que usam o CO-OP;
5. Sumonar outros jogadores está bem mais fácil, principalmente se vocês escolherem a mesma covenant;
6. O que é esperado de um Dark Souls é que cada inimigo seja um novo desafio, mas vai ser bem mais do que isso! Dessa vez você começa o jogo com apenas 1 Estus Flask,bem menos do que os 5 do primeiro jogo, em adição, você pode usar as LIFE GEM, que te curam lentamente quando utilizadas. Então podemos concluir que restaurar o HP está mais difícil porém depende mais do seu estilo de jogo;
7. Tem um inimigo MUITO FORTE e RÁPIDO no jogo, que parece inspirado no NEMESIS de Resident Evil 3, ele vai aparecer em qualquer área do jogo, a qualquer momento, sem que você perceba;
8. Você pode deixar o jogo mais difícil ao escolher o item BONFIRE ASCETIC e queimando esse item na fogueira faz com que os inimigos do jogo ficam instantâneamente mais difíceis;
9. Você ainda tem agora a opção de resetar o seu personagem usando o item SOUL VESSEL, mudando completamente sua classe e status.
10. Agora você tem mais controle na sua escolha de personagem comparado à sofrível criação de personagem do Dark Soul I e agora os 7 gifts iniciais são bem mais úteis e fazem mais sentido;

A primeira análise do mundo foi feita pela revista alemã M!Games (Maniac.de) que deu a nota 9/10 com a seguinte declaração: "The hardest Action-RPG in the world. More convenient, gorgeous and extensive" Lembrando que essa revista deu 8,2/10 para Demon's Souls e 8,8/10 para Dark Souls. A declaração da revista só reafirma a sensação que eu tive referente a dificuldade do jogo, eles deram um UP na IA(Inteligência Artificial) dos inimigos que mudam as sua táticas para se adequar ao seu estilo de jogo, some a isso a animação no uso do estus mais lenta e áreas que para prosseguir temos que abrir mão do escudo para podermos empunhar uma tremulante tocha que pode ser acesa em uma bonfire na minha opinião temos aqui um forte candidato a jogo do ano de 2014.

ATÉ A MAIS

Então pessoal, vamos terminar por aqui, mês que vem vamos estar com o Dark Souls 2 na mão, e vou preparar um análise completa sobre este jogo, vou mostrar o que tem de novo no jogo, mecânicas do PvP e do Coop, o que tem de diferente nas covenants as classes que agora vai contar com uma classe nova, mas isso fica para a proxima revista. Obrigado e até mês que vem.

RELATÓRIO DE CAMPO

JOGOS DE ESPORTE PRECISAM REVER SEU SISTEMA DE PUNIÇÃO PARA PARTIDAS ONLINE

Thiago H.R. Costa

www. vidaplaystation.com.
www.psworld.com.br

thiago@vidaplaystation.com.br

É impossível que alguém que tenha jogado pelo menos algum jogo de esporte nos últimos cinco anos não tenha se deparado com misteriosas quedas de conexão.

Segundo um grande amigo, Angelo Macri, jogos como FIFA e Pro Evolution Soccer possuem um pequeno erro ou bug, chamado "bug dos 3x0", basta que você faça esse placar em uma partida online que o bug misterioso fará com que a partida seja interrompida. Por outro lado, é engraçado o fato de que tal bug apareceu também em jogos como UFC Undisputed e EA MMA, combates importantes, KO relâmpagos, ou o simples controle do octógono causavam este misterioso bug, pouco conhecido até das produtoras.

Este assunto deve ser levado desta forma, simples, engraçada, é a única maneira de falar sobre o assunto que irrita constantemente os jogadores sérios e dispostos a realizarem determinadas conquistas.

Já cheguei a abadonar determinados troféus no FIFA ou a Master League Online do PES por ser impossível terminar partidas online. Se você jogasse sério, utilizando toda a sua habilidade seria penalizado com a desconexão e muitas vezes, acabaria levando pontos negativos ou recebendo em seu perfil a pena pela derrubada do jogo, sem que tenha feito absolutamente nada, ou seja, a pessoa que derruba o jogo nada tem a perder, e você, que batalha e joga sério acaba sendo penalizado. É uma injustiça que não acontece apenas em jogos de futebol, mas na maioria dos jogos de esporte. Não podemos esquecer dos jogos de luta também, sem um adversário ou amigo de confiança acaba sendo impossível, ou você pega jogadores bem mais experientes e habilidosos que você e acaba sendo derrotado em segundos, ou se arrisca a ser desconectado da partida logo na hora de realizar o ataque final em seu inimigo.

A Xbox Live apostou em servidores dedicados no Xbox One, e a PSN agora utiliza a forma Plus para disponibilizar melhores recursos online, mas nada disso será suficiente para acabar com as desconexões se as produtoras não focarem em penas severas para quem tem o prazer de desconectar-se de uma partida por se encontrar em situação desfavorável. A diversão e permanência de jogadores nos modos online de FIFA, PES, UFC, NBA, entre tantos outros necessita urgentemente de penas que deixem de fora jogadores que não sabem perder ou não sabem que estamos diante de um grande centro de diversão online.

RELATÓRIO DE CAMPO 2

BATTLEFIELD 4 É MUITO MAIS QUE UM CAMPO DE GUERRA, É UM ENCONTRO DE AMIGOS

Thiago H.R. Costa

www. vidaplaystation.com.
www.psworld.com.br

thiago@vidaplaystation.com.br

O pessoal do Clã [AEB] pode se surpreender quando ler este texto. Na verdade, venho jogando com o pessoal deste clã de forma modesta, desde dezembro do ano passado, sem qualquer tipo de alistamento ou filiação direta, mas é justamente por isso que este é um clã diferenciado.

No AEB o objetivo é ajudar, contribuir e se esforçar o máximo dentro de suas habilidades para concluir os objetivos impostos nas partidas.

Por mais que eu queira me gabar de ter batido meu modesto recorde pessoal de eliminar 18 inimigos em uma mesma partida usando um helicóptero, no [AEB] ninguém realmente se importa com isso, na verdade, não há disputas internas para ver quem é o melhor, se você quer se divertir, encontrar um bom grupo para passar o tempo e ao mesmo tempo, jogar explorando o máximo de suas habilidades para cumprir os objetivos da partida sem qualquer tipo de cobrança, com certeza o [AEB] será um clã a ser desejado por você.

Sempre que estou online e vejo um membro do [AEB] online, acabo não resistindo e entro na partida ajudando a concluir os objetivos da melhor forma possível. Ao contrário do que muitos pensam não é o individualismo que leva a equipe a uma bela vitória, mas sim, o conjunto de jogadores de forma coletiva buscando o mesmo objetivo, ainda que todos não sejam os melhores jogadores de Battlefield, não é difícil notar que muitas vezes, apenas quatro jogadores organizados podem virar uma partida, isso já acontecia em BF3, e continua sendo realidade em BF4, não se trata de bancar o Rambo, mas sim, cumprir objetivos da melhor forma possível.

É óbvio que em todo e qualquer clã, existem aqueles que se destacam e quando isso é convertido em um jogo de equipe, os resultados são incríveis.

Por fim, deixo aqui um grande abraço ao Nivaldo, Rafa, Fenix, fgsoares, Nycollasleondias, Marcello 72, Hemerssonkill, Giulianokad e à todos os demais membros do Clã [AEB] no Playstation 3.

CONHEÇA NOSSOS PARCEIROS NO YOUTUBE

REVISTA DIGITAL
TOTALMENTE GRATUITA

.PDF OU FLASH

CONFIRA AS EDIÇÕES ANTERIORES